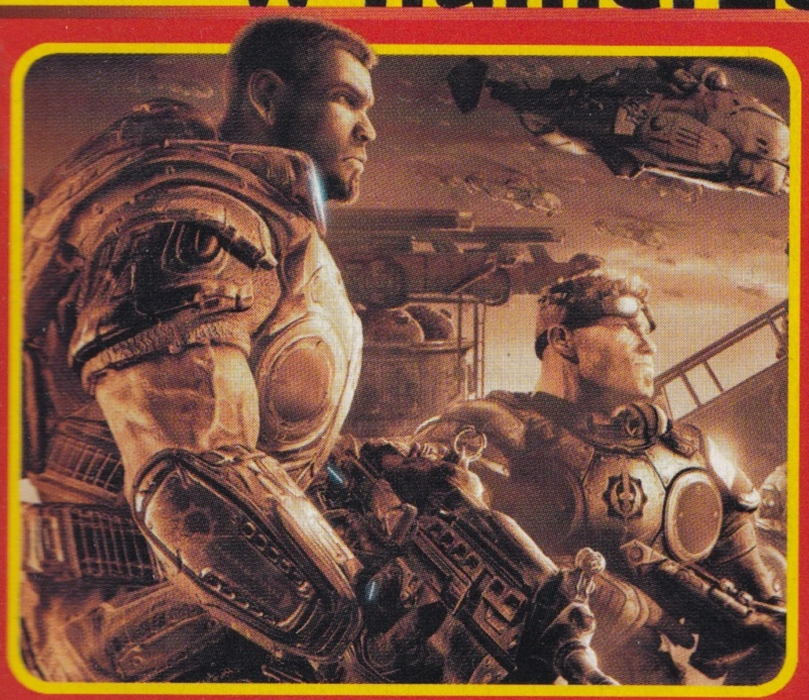
# PLAY KONSOLE

www.playpc.pl

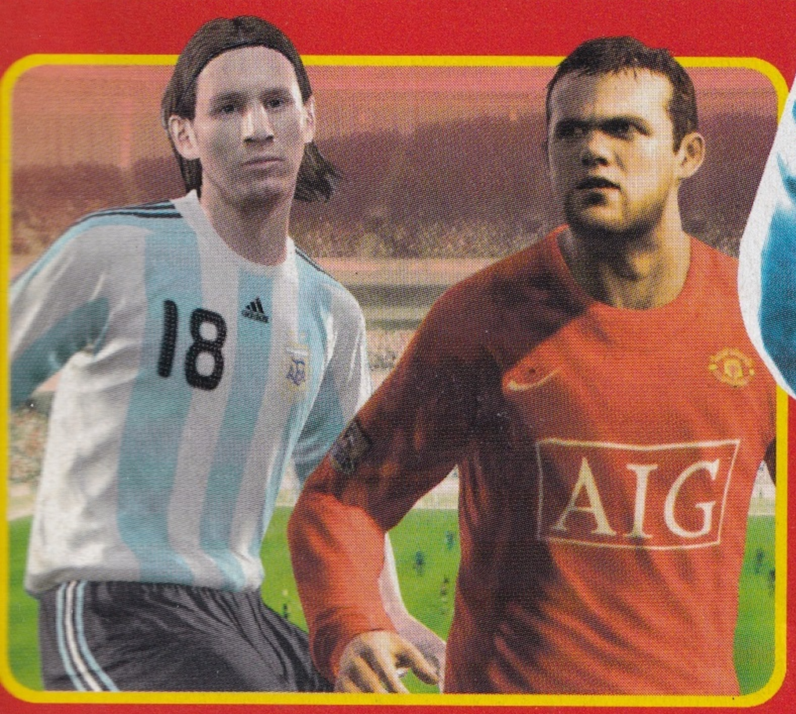
DARMOWY DODATEK

## w numerze



### GEARS OF WAR 2
PUDZIANY ATAKUJĄ

### LITTLE BIG PLANET
WOREK PEŁEN POMYSŁÓW




### PES VS FIFA
WIELKI POJEDYNEK!

JUŻ GRANE

## ROCKOWE SZALEŃSTWO!

# GUITAR HERO WORLD TOUR

xbox.com/fable2

*Przeznaczenie to kwestia wyboru.*

*Tragedia doprowadziła Cię do rozstaju dróg i wlaśnie teraz musisz zdecydować.*

*Zemsta czy akceptacja? Sprawiedliwość czy odwet? Ale pamiętaj – musisz wybrać mądrze.*

*Możliwości jest wiele a los Albionu spoczywa w Twoich rękach.*

*Kim się staniesz?*

*Do nabycia od 24 października 2008*

16+ www.pegi.info

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

FABLE II

Jump in.

XBOX 360

KTO ROBI: Neversoft Entertainment
KTO WYDA: LEM
KIEDY WYDA: w listopadzie 2008

GRALIŚMY W: betę na Xboxa 360
LINK: www.guitarhero.com

info»

tekst quentin

# ROCK AND ROLL ŻYJE!

# GUITAR HERO WORLD TOUR

**Gra o graniu na gitarze zmieniła się w grę o graniu na gitarze, perkusji (to pierwsza nowość), śpiewaniu jak na karaoke (druga) oraz komponowanie własnych kawałków (trzecia)**

Totalny czad! Wciskanie wielkich kolorowych przycisków w momencie, gdy po ekranie zasuwają imitujące dźwięki punkciki, nigdy nie było tak przyjemne. Nowe instrumenty są świetne, zabawa w kilka osób niezapomniana, a ośmioosobowe pojedynki przez net zapowiadają nieprawdopodobną radochę. Do tego dochodzi **mała muzyczna rewolucja**, czyli opcja tworzenia własnych utworów i publikowania ich w sieciuni. Brakuje już chyba tylko groupies.

## SŁAWA CZEKA

Nowa, większa mniej więcej o jedną czwartą od tej z trójki gitarka jest świetna. Coraz mniej przypomina **dziecięcą** plastikową zabawkę z kolorowymi guziczkami, a coraz bardziej **drogą, profesjonalną** plastikową zabawkę z kolorowymi guziczkami. Whammy bar urósł i łatwiej go chwycić bez podglądania, a odpalanie star powera nie wymaga trzęchania sprzętem, bo jest dodatkowy przycisk, który styka się z prawym nadgarstkiem. Niesłaby bajer to umieszczony na gryfie dotykowy panelik. Można w niego pukać, zamiast szarpać wajchę imitującą struny (przy okazji: teraz jest większa i przyjemnie klika), ale przydaje się też w niektórych solówkach, gdy dźwięki połączone są fioletową nitką. Trzeba wtedy jeździć po panelu palcem, trafiając w odpowiednie dźwięki. **Miłe urozmaicenie**, a w niektórych kawałkach, jak w Beat It Michaela Jacksona, można się spocić.

Perkusja to gigant i jeśli chodzi o rozmiar, to niewiele jej brakuje do prawdziwego zestawu. A granie na niej jest kapitalne, bo nawet najwięksi gitarowi wymiatacze kończący poprzednie części na ekspercie muszą się uczyć wszystkiego od nowa. Niby też trzeba tylko trafiać w dźwięki, bo bębny (sztuk trzy) i hihaty (dwa) mają odpowiednie kolory, ale tak je poukładano, że bardziej niż w wypadku gitary mamy wrażenie prawdziwej gry na instrumencie. Pukanie pałkami urozmaica stopa, w którą stukamy, gdy przez tor przelatuje fioletowy pasek. Fajne są momenty, gdy można zagrać solówkę - już bez patrzenia na kolorki. O tak,

**„WALENIE W BĘBNY I ŚPIEWANIE TO JUŻ ZABAWA DLA TRZECH, CZTERECH OSÓB JEDNOCZEŚNIE"**

**Niestety nikt nie dowiedział się, co jego dusza będzie musiała – bębniarz zawalił solówkę**

Wreszcie wiadomo, dlaczego wszyscy rockersi wyglądają jak spod sztancy

Eksponat z muzeum: Ozzy Osbourne w okresie przeddresowym

żeby się wyżyć i popisać. Do pełnego wrażenia grania w rockowej kapeli brakuje tylko podłączenia dostarczonego z zestawem mikrofonu. Śpiewane wygłupy nie różnią się od singstarowego wycia, z jedną różnicą: **rockowe kawałki są w większości trudne**! Nawet próby trafienia w tonację dziwnymi pomrukami wymagają niezłego zwijania się. Co ważne, World Tour obsługuje dowolny mikrofon USB. Co niemiłe, ten z zestawu jako jedyny instrument wymaga kabla.

## GRUPOWE JAZDY

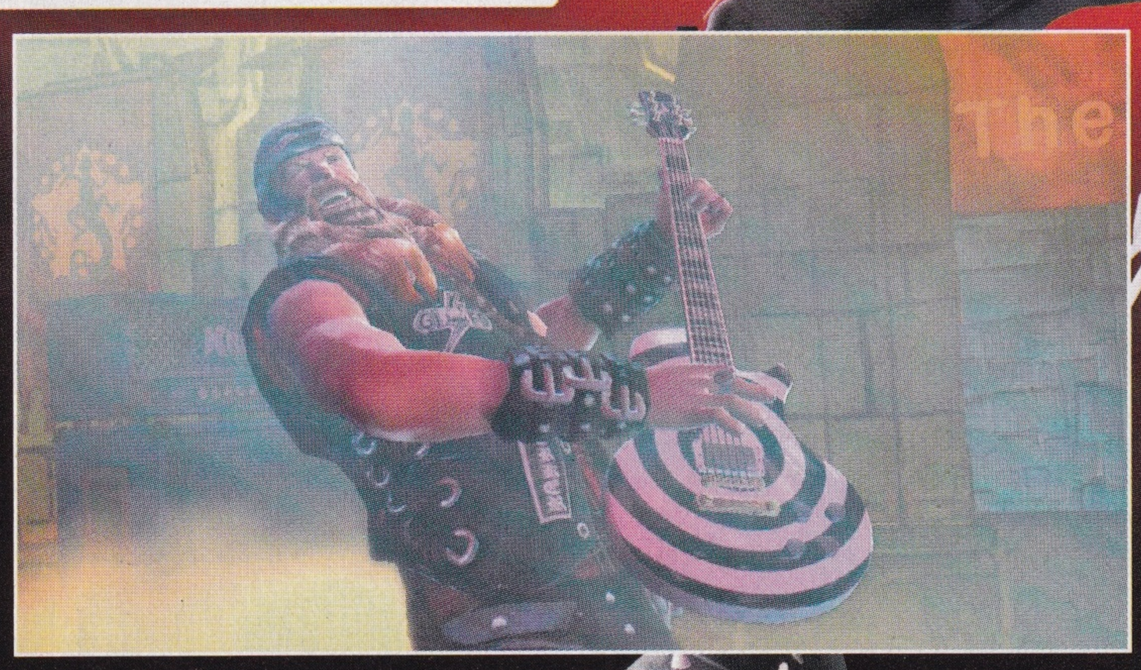
Dużo uwagi poświęcono tworzeniu własnego rockmana – żeby zamiast znanych od paru części wychudzonych punkowców i wyjętych żywcem z lat osiemdziesiątych starych rockmanów stworzyć... mniej więcej takich samych wychudzonych gości, ale po swojemu. Odświeżenie menusów też wyszło grze na dobre. Dalej jest rockowo, ale trochę nowocześniej – fajne grafiki z muzykami stylizowane są na bohomazy, ale cieszą swoim niegroźnym odjechaniem. Skala szaleństwa rośnie: poza graniem kawałka w czwórkę i opowiadania dowcipów o tym, kto się spóźnia na próby albo chce nagrać solową płytę, można też wziąć udział w bitwie dwóch kapel przez net. Fajne? Bardzo. Choć nie tak jak narzędzie do tworzenia kawałków, które zapowiada rewolucję XBL i PSN. Każdy, kto ma talent muzyczny lub dużo wolnego czasu, może nie tylko grać, ale i wymyślać własne kawałki, a potem je odpowiednio pomontować. To proste, a przy tym daje niemałe możliwości. A świat oceni naszą pracę, tworząc rankingi. Szkoda tylko, że **nie można dogrywać wokali**. Czyżby zabezpieczenie przed zakazanymi treściami?

Można sprawić, by perkusja grała jak gadający robot, można dograć klawisze na gitarze... Można wiele. I niech nawet pięć procent graczy na serio przysiądzie i zacznie tworzyć fajne kawałki, a reszta tylko je ściąga. Masa fajowego, darmowego stuffu cieszy, bo z nim gra nie ma prawa się znudzić.

## LINEUP MARZEŃ

No dobra, ale wiadomo, że lubimy też te piosenki, które już znamy. Nie brakuje więc wypasionych hitów: Survivor atakuje z Eye of the Tiger, System of a Down z psychodelicznym B.Y.O.B. Jest Korn z pokręconym Freak on a Leash i masa klasyków: Motorhead, Sex Pistols, a nawet The Doors. Słabo? Będzie więcej, w tym **całe albumy do kupienia przez net**. Chłopaki z Activision znaleźli jedyny sposób, by zmusić ludzi do płacenia za muzę.

Samo granie na wiośle bardzo się nie zmieni, ale to i tak zupełnie nowe doznanie. I będzie można kupić Guitar Hero: World Tour w Polsce. W sklepie. Legalnie. Brać i grać! ■



### GUITAR HERO WORLD TOUR

**PRZECHODZI**

- ✓ więcej instrumentów = więcej zabawy
- ✓ drobne zmiany w ogrywaniu kawałków
- ✓ można tworzyć muzę i puszczać ją w sieć!

**DO KOREKTY**

- ✗ cena zestawu wciąż jest dla licznych graczy zbyt wysoka

**Jeśli gra będzie taka, to:** wielu zajara się rockiem na nowo

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

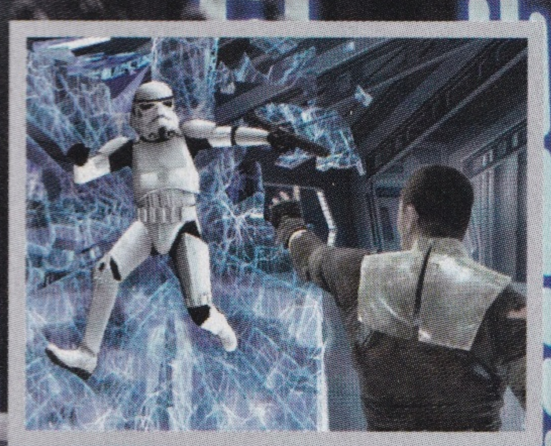
# NIECH MOC CIĘ OSZOŁOMI

### UWOLNIJ EPICKĄ POTĘGĘ MOCY

Wykorzystaj niszczące combosy, w miarę jak stajesz się mistrzem we władaniu Mocą.

### ODKRYJ NIE OPOWIEDZIANĄ HISTORIĘ POMIĘDZY EPIZODEM III i IV

Jako tajny uczeń Dartha Vadera, przyjmij swoje przeznaczenie i stań się najpotężniejszym Jedi w historii.



### UNIKALNA, REALISTYCZNA ROZGRYWKA

Niszczalne otoczenie i unikalne reakcje przeciwników.

## 26 09 2008

## WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM

16+ www.pegi.info

PlayStation 2 PLAYSTATION 3 PlayStation Portable XBOX 360 LIVE Wii NINTENDO DS LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. '', 'PLAYSTATION', 'PlayStation' and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Kto robi: Epic Megagames
Kto wyda: Microsoft Polska
Kiedy wyda: 7 listopada 2008

Graliśmy w: betę na Xboxa 360
Link: www.gearsofwar2.pl

info»

tekst zooltar

# BITKI NA OSTRO
# GEARS OF WAR 2

**Przepiękna i szalenie intensywna rzeźnia staje się jeszcze lepsza – mordowanie Locustów jest przyjemniejsze niż kiedykolwiek wcześniej, a nowy tryb Hordy to już zabawa dla świrów**

Już grałem, ale nie widziałem setek atakujących Locustów ani wspierających natarcie brumaków. Testowałem mało nowych broni, chociaż w trybie Hordy można popruć z ciężkich spluw. Nie widziałem czworonożnych pająków ani granatów gazowych. Mają być w pełnej wersji, ale na obczajenie tych wszystkich fajności trzeba poczekać. Ale i tak jestem zachwycony. A co widziałem?

## CLIFF I ROBALE

Najpierw krótką prezentację, w trakcie której Clifford Bleszinski pokazywał kilka nowych patentów z części drugiej, przy okazji demonstrując godzien szacunku poziom biegłości.

Akcja toczyła się pod ziemią, w tunelach wydrążonych przez Locustów. Oprócz grubbów różnego rodzaju padających od trafień Cliffa widziałem także zabawne kamienne robale, które **służyły za ruchome osłony** pozwalające na podejście pod pozycje przeciwnika. Aby je wywabić, trzeba było najpierw zestrzelić dziwaczne owoce wiszące pod sufitem pomieszczenia. Fajny patent, choć to żadna rewolucja.

Rewolucyjne nie są również nowe akcje, które Marcus Fenix może wykonywać, kiedy już dopadnie do wroga. Ostrzelany przez Cliffiego grubb padł na ziemię, a wtedy postać szybko złapała go i **przytrzymała niczym żywą tarczę**, cały czas prowadząc ogień drugą ręką.

Przy okazji powalenia kolejnego przeciwnika Cliff pokazał inną sztuczkę. Tym razem Marcus rzucił się na wroga i zaczął okładać go pięściami. Wyglądało to drastycznie, ale nie wychodziło poza ogólny, absolutnie przegięty poziom brutalności Gearsów.

**„POZIOM BRUTALNOŚCI JEST TAKI SAM JAK W POPRZEDNIEJ CZĘŚCI: ABSOLUTNIE PRZEGIĘTY"**

Nowe efekty specjalne pozwalają na znacznie lepsze oddawanie efektów eksplozji rozczłonkowujących nieszczęsnych Locustów na kawałki. Celnie rzucony granat spowodował powstanie odpowiednio sutej fontanny mięsa.

## BROŃ W DŁOŃ

W końcu i ja chwyciłem za Lancer, by pokazać obcym, kto tu rządzi. Początek to widowiskowa jazda ogromnymi pojazdami transportowymi, którymi ludzie uciekają przed Hordą. Akcja właściwie nie różniła się od tego, co znamy z pierwszej części – nadal wszystko sprowadza się do przeskakiwania od jednej osłony do drugiej i wystawiania się na chwilę, by oddać kilka strzałów. Jednak samo starcie było znacznie bardziej filmowe niż nieco statyczne bitwy z części pierwszej. Co chwila coś się działo - a to helikopter przelatywał nad polem bitwy, ostrzeliwując Locustów rakietami, a to jakiś samochód pozostawiony na ulicy eksplodował od gradu trafiających w niego kul.

Jazda wozami transportowymi przypominała nieco etap z pociągiem z jedynki. Z tą różnicą, że tu otoczenie było przepełnione szczegółami. Pojazdy przedzierały się przez las, więc co chwila pod kołami łamało się kolejne drzewo. Nie powiem, robiło to niemałe wrażenie. Jednocześnie **ciągle trzeba było baczyć na ataki**, aż do momentu, gdy jeden z pojazdów ostatecznie się zepsuł i cała ekipa musiała przygotować się do obrony na stałym gruncie. Tym razem walka toczyła się na niewielkiej polance, na której leżało kilka powalonych eksplozjami kolumn. Gdyby nie one, nie byłoby żadnego schronienia przed grubbami dosłownie wysypującymi się z podziemnych tuneli. Do tego etapu podchodziłem kilka razy i w końcu zarzuciłem – czasu było niewiele, a trzeba było jeszcze zobaczyć nowy tryb kooperacji nazwany Horda.

## ZABÓJCZE FALE

W tej chorej rzeźni może brać udział do pięciu osób. Walka toczy się na specjalnej mapie. Zasady są proste: przeżyć 50 kolejnych fal Locustów nacierających z wszystkich stron. Co dziesięć fal siła wroga rośnie. Ja testowałem ten tryb w dwie osoby, trzymając pozycję na moście plecy w plecy z kompanem. Po pewnym czasie jeden z nas popełniał błąd i **nie trzeba było długo czekać, by Locustowie dopadli drugiego**. I to nawet jeśli całkiem sprawnie radził sobie z ogarnianiem sterowania. Cliff powiedział, że jak dotąd nie widział nikogo, kto pokonałby falę numer 27. Teraz klany, oprócz walki z żywymi przeciwnikami, będą mogły wykazać się w sztuce współpracy.

W tym trybie testowaliśmy część nowych broni, a przede wszystkim broń ciężką. Pierwszy był potężny karabin Gatlinga podobnie jak oryginał z XIX wieku napędzany korbą. Wypluwał z siebie prawdziwy huragan pocisków, które, choć nie tak celne jak ze stacjonarnej Troiki, błyskawicznie przerabiały grubby na mielone. Drugą bronią był moździerz. Ta zabawka okazała się dużo bardziej skomplikowana w użyciu. Zanim nauczyliśmy się go obsługiwać (trzeba go rozstawić, wycelować, a potem utrafić w odpowiednią odległość), zdarzyło

Mareczek w wolnych chwilach malował niemałe obrazy i rozmyślał o przemijaniu

# już grane

nam się kilka razy zginąć. Z drugiej strony ostrzał wybuchowymi pociskami idealnie sprawdzał się w powstrzymywaniu większych grup i w osłabianiu co potężniejszych wrogów.

Choć nie jest to jeszcze finalna wersja gry, wygląda prześlicznie i działa idealnie płynnie, nawet gdy na ekranie dużo się dzieje. Animacja postaci jest tradycyjnie perfekcyjna, a ci więksi psychopaci docenią fakt, że wrogowie rozpadają się na kawałki w **jeszcze bardziej realistyczny sposób**. Zmian jest znacznie więcej, ale żeby je naprawdę zauważyć, powinno się ustawić koło siebie dwie konsole z jedynką i dwójką.

Gears of War 2 nie przynosi rewolucji, ale i tak będzie absolutne miażdżącą strzelaniną, w którą z radością zagrają i fani części poprzedniej, i zupełni nowicjusze, którzy dopiero poznają pudzianów siejących zniszczenie wśród szarańczy. ■

## GEARS OF WAR 2

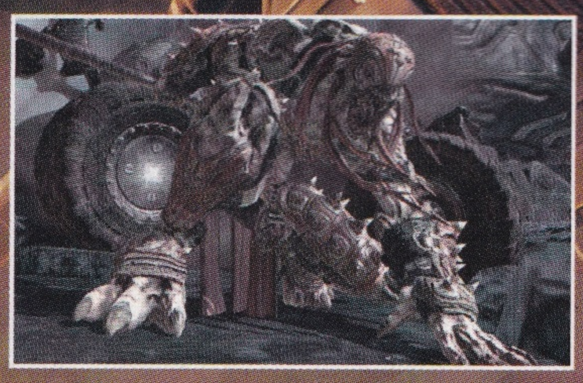
**PRZECHODZI**

- ✓ rewelacyjna grafika i idealnie płynna animacja
- ✓ wspaniałe, emocjonujące, wielkie starcia
- ✓ znakomity, absolutnie dopieszczony tryb kooperacji

**DO KOREKTY**

- ✗ prawie to samo co w poprzednich Gearsach

**Jeśli gra będzie taka, to:** zagramy, zapomnimy, pójdziemy dalej



Kto robi: Day:1:Studios
Kto wyda: LEM
Kiedy wyda: 30 października 2008

Graliśmy w: demo na Xboxa 360
Link: www.fracturegame.com

info»

tekst knicz

# KRECIK W AMERYCE

# FRACTURE

**Totalny chaos, anarchia i powszechne spustoszenie. I jeden człowiek z pomysłem, jak temu wszystkiemu położyć kres – wykopać dół, wrzucić całe zło do środka i zakopać. Laserem!**

W przyszłości Amerykę zaleje taka powódź, że nawet londyńczykom skóra się zmarszczy od wilgoci. Katastrofa naturalna wywoła konflikt między wschodnią i zachodnią częścią kontynentu. Ci z lewej, kumple Azjatów, bawią się genetyką i są źli, natomiast prawica jest wspierana przez Europę, zna się na cybersprawach i jest ogólnie ok, bo w jej szeregach walczy główny bohater gry. W demie musimy dorwać jakiegoś niegrzecznego generała, reszta to już klasyk.

Duzi panowie ubrani w skafandry ze światełkami tłuką się giwerami o sile rażenia dzisiejszych czołgów.

## NIEZŁE DNO

Największa innowacja w grze to terraformowanie. Strzelam laserem i teren się podnosi albo obniża. Po kilku strzałach mam przed sobą dół na pięć metrów albo strzelistą górkę. Podczas starć jest to raczej bezużyteczne. Granaty tworzące kilkumetrowy słup ziemi są lepsze, ale i tak polega się najczęściej na zwykłych karabinach i fikuśnych wyrzutniach rakiet – jedna na przykład wystrzeliwuje **pocisk lecący pod ziemią**, a gdy już skubaniec doleci gdzie trzeba, detonuje się go odpowiednim przyciskiem.

Zabawy z wysokością nad poziom morza przydają się w banalnych zagadkach rozmieszczonych tu i ówdzie. Jest mur i nie ma jak przeskoczyć, bo wokół ani pagórka. No i co tu zrobić, no co tu zrobić? Pół godziny rozkminy i jest rozwiązanie. W demie **wciąż przewija się jeden schemat**: podnieś grunt, aby przejść nad czymś i obniż, aby śmignąć pod. Trochę nuda.

**„GRUNT NIE ZAWSZE SIĘ NAGINA DO NASZEJ WOLI, ZIEMIA W NIEKTÓRYCH MIEJSCACH JEST NIE DO RUSZENIA"**

Na domiar złego grunt nie zawsze chce się ugiąć wedle naszej woli. Ziemia przy niektórych ścianach i obiektach jest nie do ruszenia pomimo ostrego ładowania z entrenchera. Fajny natomiast jest fakt, że te tępaki po drugiej stronie lufy także używają tej technologii. Najczęściej polega to na przywróceniu otoczenia do stanu wyjściowego, ale przynajmniej nie da się ich wrzucić do dołka i patrzeć, jak odbijają się od ścian, próbując wyjść.

**Gra może za to zarządzić w sieci.** Kilkanaście osób działających zespołowo może wykręcić niezłe akcje, na przykład raptownie obniżając teren pod snajperem i wrzucając mu granat do dołka, nim się wykaraska. W singlu trwa to za długo i nie ma po co tego robić, skoro karabin wystarcza.

## ROZEJRZYJ SIĘ

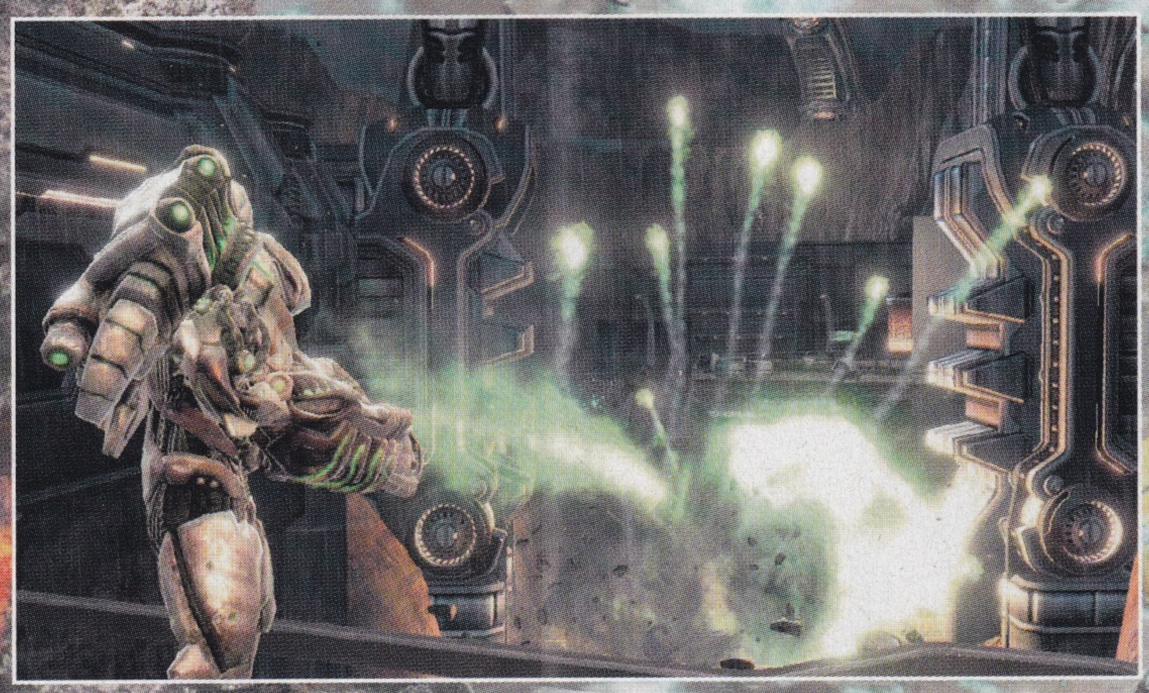
To, co przewidziano do zniszczenia, wali się fachowo (wyreżyserowane scenki, łapiecie), ale nie drgnie ani o milimetr podczas ostrzału. Czasem poderwie się w powietrze jakiś gruz czy skrzynka. Szkoda, że otoczenie jest tak sterylne, bo **krajobrazy z dema dają radę** – zniszczone stalowe budowle ciągnące się do stratosfery, które aż proszą się o rakietę w filar. Nowy gwiazdor LucasArts na razie średnio rajcuje, ale potencjał jest. ■

**FRACTURE**

PRZECHODZI
- ✓ mocne giwery dają sporo radochy
- ✓ terraformowanie bawi, zwłaszcza z początku

DO KOREKTY
- ✗ zabawy w wykopki bywają nudne
- ✗ gra jest na razie trochę za sztywna

**Jeśli gra będzie taka, to:** łykniemy niezłą ciekawostkę



Dla wyłażącego z dołka wroga jest tylko jedna odpowiedź

# GEARS OF WAR 2

NADZIEJA NIE UMIERA 07.11.08

www.gearsofwar.com

18+
www.pegi.info

© 2008. Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Epic, Epic Games, logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix i logo Crimson Omen są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Epic Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych Ameryki i innych państwach.
© 2008 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft.

Jump in.

XBOX 360

PRODUCENT: Lucas Arts
POLSKI WYDAWCA: LEM
CENA: 269,90 zł

LICZBA GRACZY: 1
PLATFORMY: Xbox 360, PlayStation 3

info»

tekst zooltar

# MOC WIELOKROTNEGO UŻYTKU

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

**Siekanie mieczem świetlnym jako mroczny rycerz Jedi? To nie mogło się nie udać. Szkoda tylko, że rozgrywka jest tak uproszczona, a strażnicy kanonu wyrwą sobie wszystkie włosy**

Cała para idzie w Moc. Główny bohater to tajny uczeń Vadera. Znany jest tylko pod przezwiskiem Starkiller (jak Luke w pierwszej wersji scenariusza) i mało kto w ogóle zdaje sobie sprawę z jego istnienia. Vader znalazł dzieciaka na planecie Kashyyyk i polubił. Uczeń jest tak tajny, że gdy najsłynniejszy sapacz w historii wysyła go na misję, to przy okazji każe mu usunąć wszystkich świadków - także tych należących do sił Imperium.

## MROK MOCY

Pierwsze poziomy pozwalają poczuć się jak prawdziwy bydlak. Starkiller wygląda jak skrzyżowanie Altaira z wilkołakiem. **Jest mroczny, ponury i okrutny.** Gdy używa Mocy, czyni to bez wysiłku, ale jest przy tym szalenie bezwzględny. Gdy wchodzi do pomieszczenia, szybko sprawia, że wszystko zaczyna fruwać w powietrzu, a bezradni szturmowcy rozpaczliwie próbują uniknąć ataków. A gdy atakuje mieczem świetlnym, to czyni to z taką siłą, że wrogowie odlatują na kilka metrów. O tak. Starkiller to świetny bohater.

## WALKA TOTALNA

Szkoda jednak, że granie nim nie daje tyle frajdy, ile by mogło, bo gra jest totalnie nieskomplikowana, prościutka jak miecz świetlny. To nie symulator Jedi. Tu nie ma miliona zastosowań Mocy ani kilkuset różnych ciosów. Starkiller może razić błyskawicami, unosić przedmioty i zadawać ciosy mieczem. Z czasem uczy się jeszcze kilku sztuczek w stylu rzutu mieczem czy odpychania przeciwników Mocą. Zdobywamy punkty doświadczenia, które potem można rozdysponowywać pomiędzy walkę wręcz, odporność i prędkość odzyskiwania energii. I... to właściwie tyle. No, trochę słabiutko.

**„SZTURMOWCY PADAJĄ PO CIĘCIACH ALBO NAŁADOWANI BŁYSKAWICAMI ROBIĄ ZA POCISKI"**

Starcia mogą się znudzić, bo nie każdemu będzie chciało się przebijać przez pokaźne poziomy gry, używając wciąż tych samych kombinacji Mocy i uderzeń. Z drugiej strony, gdy ogarniamy sterowanie na tyle, że Starkiller robi, co chcemy, na ekranie zaczynają się dziać niesamowite rzeczy. Bohater przebija się przez przeciwników z taką łatwością, że przyjemnie się na to patrzy. Szturmowcy padają po kilku cięciach albo naładowani błyskawicami robią za pociski służące do wykańczania kolegów. Moim ulubionym numerem było wyrzucanie przeciwników przez okna na statku kosmicznym i patrzenie, jak próżnia wysysa pozostałych, zanim nie zamkną się metalowe osłony.

**Prześliczna grafika potrafi zasmucić.** Szyby ładnie pękają, a drzewa efektownie się łamią, ale miejsc, w których można się tą wychwalaną w zapowiedziach nowatorską fizyką pobawić, nieco brakuje. Otoczenie wygląda bosko, ale poziomy projektował ktoś bez wyobraźni. Są zbyt podobne. The Force Unleashed to nie megahit, ale na kilka godzin pozwala wrócić do tego wyjątkowego świata i poznać kolejną opowieść o rycerzach Jedi. A bycie jednym z nich słabe nie jest. ■

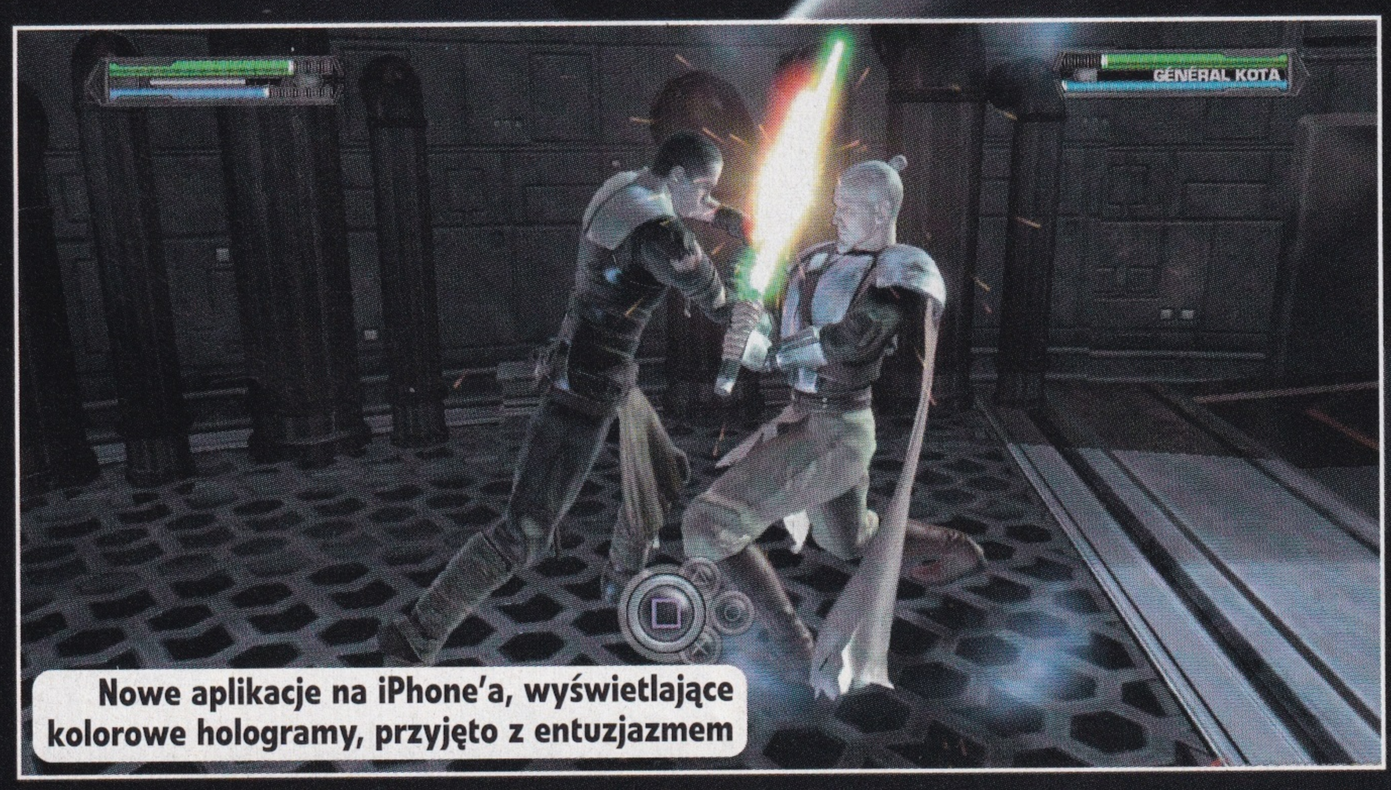
**STAR WARS THE FORCE UNLEASHED**

PLUS
- emocjonujące starcia
- zastosowanie Mocy
- niezłe efekty specjalne

MINUS
- bywa nudna i prosta

**7**

**Padawan wśród gier o Jedi**




**Nowe aplikacje na iPhone'a, wyświetlające kolorowe hologramy, przyjęto z entuzjazmem**

**PRODUCENT:** Sony Poland
**POLSKI WYDAWCA:** Evolution Studios
**CENA:** 239 zł

**LICZBA GRACZY:** do 4 na split screenie, do 16 w sieci
**PLATFORMY:** PlayStation 3

info»

tekst marcellus

# DRUGA SZANSA WYKORZYSTANA

# MOTORSTORM PACIFIC RIFT

**Jedź uważnie. Walcz bezlitośnie. Wygraj za wszelką cenę. Druga część brudnych wyścigów jest o wiele lepsza niż pierwsza**

Drugi MotorStorm nie ma wielu zmian. I dobrze. Nie ma tu kariery, rozwoju, liczą się tylko zwycięstwa. Doszła nowa klasa pojazdów, monster trucki, oraz urozmaicono korzystanie z turbo, które nadużywane przegrzewa silnik i **doprowadza do eksplozji**. Dla ochłody można przejechać przez wodę, która spowalnia mniejsze maszyny. Z kolei jazda w pobliżu lawy sprawia, że silnik przegrzewa się błyskawicznie.

## FAR CRY WYŚCIGÓW

Nowy MotorStorm stoi grafiką, to co w poprzedniej grze było skalisto-ziemiste, teraz tętni kolorami. Przenosiny z pustynnych krajobrazów na tropikalną wyspę wyszły **na dobre** – trasy są ciekawsze i efektowniejsze, mocniej dają po oczach, a widoki są **niezapomniane** – czy to wąwozy dżungli, z których wyjeżdża się niemal wprost pod wodospad, czy też słoneczne plaże, na których wolałbym poleżeć z drinkiem pod palmą, niż rozjeżdżać kołami. A jak komuś zbyt kolorowo, to znajdą się mroczniejsze atrakcje, jak wyścig wokół czynnego wulkanu plującego lawą. Wisienką na torcie jest świetne, precyzyjne i łatwe do opanowania sterowanie i muzyka **agresywna**, jak zasady rządzące wyścigami w tej grze. To kapitalna gra o prostych regułach i ogromnej grywalności dla samotnika oraz jeszcze większej dla tych, którzy PS3 podłączyli do sieci – agresywna walka z piętnastoma przeciwnikami wyzwala hektolitry adrenaliny. I wreszcie – to czysta zręcznościówka w klasycznym, konsolowym stylu. A tych w zalewie strzelanin fpp i tpp nie ma ostatnio zbyt wielu. ■

**„WISIENKĄ NA TORCIE JEST ŚWIETNE, ŁATWE DO OPANOWANIA STEROWANIE. PURE MA PROBLEMY”**

Dziewięćdziesiąt sześć wyścigów w głównym trybie zabawy Festival podzielono na cztery grupy według charakterystyki tras – Earth, Air, Fire, Water. W pierwszej zawody odbywają się głównie w dżungli i błocie, w drugiej – wysoko w skalistych górach w otoczeniu ostrych skał i głębokich przepaści, w trzeciej – wśród płonącej lawy lub na wystygłej magmie, a w czwartej – tuż nad brzegiem morza. Tras jest w sumie szesnaście, a doliczając do tego osiem klas pojazdów – od małych i zwinnych motocykli przez samochody rajdowe, a na ogromnych ciężarówkach i monster truckach kończąc – uzyskujemy mnóstwo sposobów ich pokonania w zależności od tego, czym się aktualnie ścigamy. Na przykład motocykle radzą sobie dobrze na lekkim terenie, ale w błocie mocno zwalniają, z kolei ciężarówki wolą długie proste, nawet przez błoto czy wodę, bo słabo skręcają i wolno się rozpędzają. No i lepiej nie wymuszać na nich pierwszeństwa przejazdu.

Jazda po terenach parków narodowych w republice bananowej jest tańsza niż u nas

**MOTORSTORM PACIFIC RIFT**

PLUS
- świetna grafika i krajobrazy
- doskonałe trasy i sterowanie
- czysty arcade, walka na trasie

MINUS
- wypadki nawet po lekkiej obcierce

8

Lepszy niż pierwszy

**PRODUCENT:** Konami (PES), EA (FIFA)
**POLSKI WYDAWCA:** CD Projekt i EA Polska
**CENA:** 229 zł (PES), 179 zł (FIFA)

**LICZBA GRACZY:** PES: do 4, FIFA: do 10
**PLATFORMY:** Xbox 360 i PlayStation 3 (obie gry są dostępne na obie konsole)

info»

tekst marcellus

# WIELKIE DERBY

# PES vs FIFA

**To ten czas w roku, gdy oczy fanów wirtualnej piłki kierują się na dwie wielkie firmy, które zmierzą się na rynkowym boisku w bezpardonowej walce o nasze portfele i miłość fanbojów**

Znów najmodniejsza jest kariera. W grze EA jest to rozwinięcie trybu znanego z poprzedniej części i UEFY Euro 2008, a w Pro Evo niedostępny dotąd na PC Fantasista.

Club Championship w sierpniu 2007, czyli prawie dwa miesiące przed FIFĄ 08 z Be a Pro. Za to EA lepiej przełożyło pomysł na grę – jest przystępniejsza, dzięki wyświetlanym na ekranie poleceniom łatwiej zorientować się, co robić, mamy więcej kontroli nad

**„NA NEXT-GENACH FIFA ODJEŻDŻA PES-OWI JAK CRISTIANO RONALDO WOLNYM OBROŃCOM"**

Tryb Become a Legend, czyli japoński Fantasista, pojawił się w J. League Winning Eleven 2007

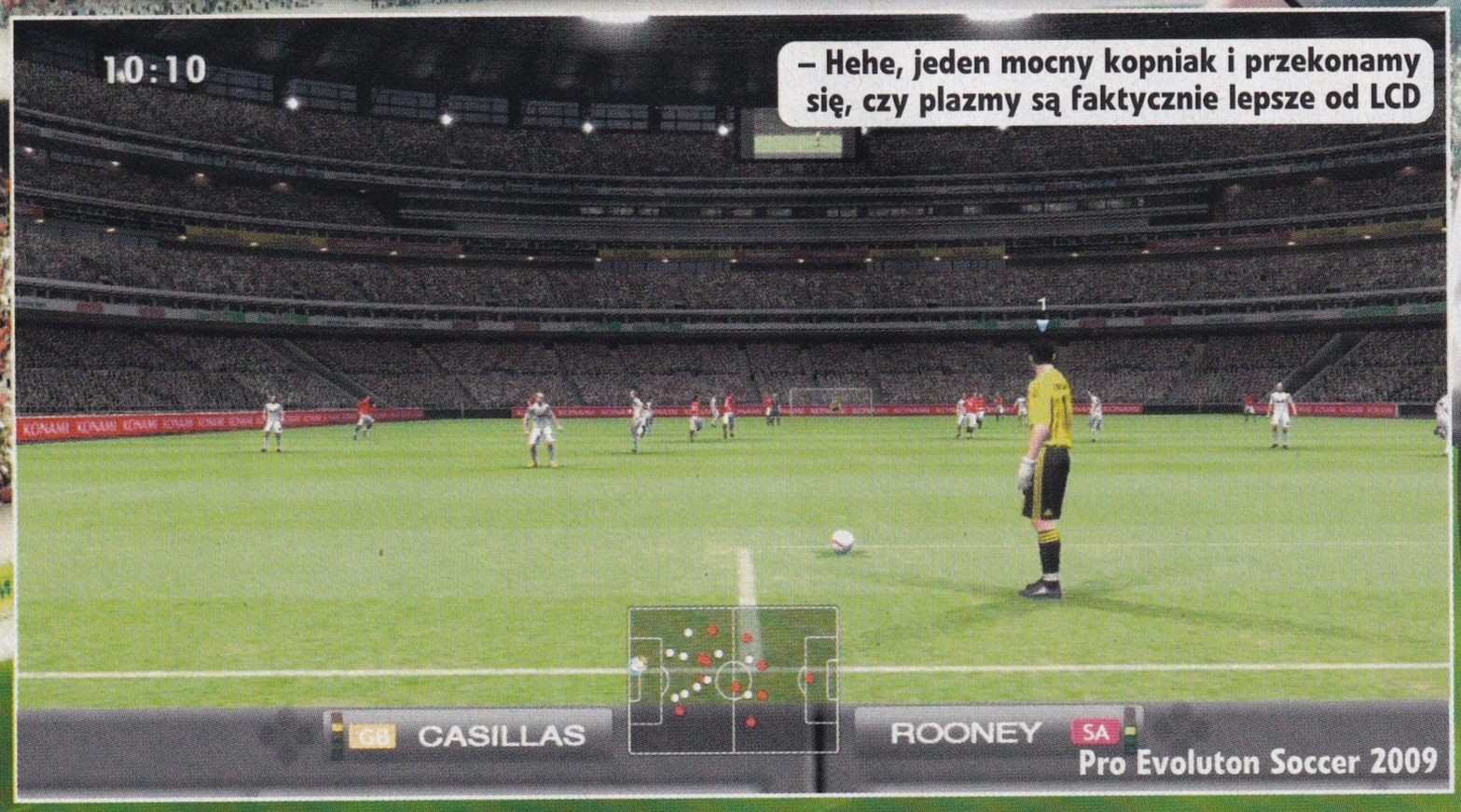
pomocnikami, a piłkarz jest oceniany w czasie rzeczywistym. Ale w PES-ie 2009 kariera może trwać nawet kilkanaście sezonów – od nastolatka do piłkarskiego emeryta, gdy w FIFIE 09 – tylko cztery sezony. Ale i tak FIFA wygrywa, bo w Be a Pro gra się po prostu przyjemniej. 1:0 dla FIFY.

## SZALEŃSTWO W SIECI

Śledząc latami rozwój serii Konami, słyszałem o wielu pomysłach na jej rozwój. Największym marzeniem twórcy, czyli Seabassa był tryb 10 na 10 w sieci, gdzie każdy gracz odpowiada za jednego zawodnika. I to marzenie się spełnia... w FIFIE 09. **Pomysł ma potencjał, ale jest też wielką niewiadomą**. Bo trudno spodziewać się, że wszyscy członkowie drużyny będą z radością wypełniać swoje obowiązki na boisku – wiadomo, jak to jest w sieci. Może się okazać, że dopóki nie powstaną rywalizujące oficjalnie kluby-klany, zamiast pięknych widowisk będzie chaotyczna kopanina. Ale choć FIFA ukradła pomysł i to Seabassowi należy się szacunek za samą ideę, ostateczne kudosy lecą do programistów z EA za wprowadzenie jej w życie. Jest więc 2:0 dla FIFY!

## DORWAĆ LICENCJĘ

FIFA 09 pozostaje niedoścignięta pod tym względem, choć Konami wreszcie zdobyło licencję na jakieś znane rozgrywki – UEFA Champions League. Chyba tylko dlatego, że EA, które dotąd ją miało, nie zdecydowało się o nią walczyć. Oznacza to, że hymn Ligi Mistrzów, jej logo, puchar i zasady mogą być wykorzystane w nowym PES-ie. Ale już niestety nie biorące w niej



**Nieprzewidziane cięcia sprawiły, że tylko połowę boiska można było przeczyścić**

udział kluby. Sytuacja dość kuriozalna: rozgrywkom brakuje większości uczestników. Są tylko te kluby, na które PES już miał licencję, jak Manchester United, Liverpool, Barcelona czy Real Madryt. FIFA ma między innymi polską Ekstraklasę, co daje jej mocną pozycję na naszym rynku. Do tego **pełna lokalizacja i polski komentarz** Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza... FIFA wygrywa liczbą klubów, a Liga Mistrzów w PES-ie to po prostu zwykła walka o puchar w licencjonowanej oprawie. Jest już 3:0 dla FIFY. Nokaut?

## HIGH DEFINITION

PES 2009 to kolejny dowód, że japońscy programiści nie radzą sobie z najnowszą generacją konsol. Ma sporo zalet – fajną animację piłkarzy (nieco dziwnie biegają, ale i tak lepiej niż w zeszłym roku), ładne stadiony, nieźle wyglądające twarze. Ale można się nieźle skrzywić, gdy zobaczy się zbliżenie murawy boiska. Biją po oczach piksele jak na PS one i rozmycie obrazu godne N64. **FIFA 09 jest za to niemal w pełni next-genowa.** Animacje piłkarzy są świetne, efekty świetlne nienaganne, stadiony żywe, nawet twarze graczy, którzy do niedawna mogliby bez charakteryzacji grać zombiaki, zaczęły wreszcie wyglądać całkiem, całkiem. Dziwi mnie tylko jedno – jak replaye mogą tak klatkować? Wiem, nie są najważniejsze, ale w grze, która jest gładka jak kora mózgowa Joli Rutowicz, wygląda to słabo. PES 2009 też śmiga płynnie, to duży postęp w porównaniu z poprzednią częścią. Ale kosztem ogólnej jakości grafiki. 4:0,5.

W sterowaniu FIFA 09 po staremu trzyma się tak zwanego „drążka trików" – sztuczki wykonuje się, odpowiednio wychylając prawą gałkę i wduszając przycisk. Ma to swoje zalety – jeżeli nie chcemy, to trików nie robimy i gramy bez wygłupów à la Cristiano Ronaldo. Z drugiej strony niezbyt wygodne jest ciągłe zdejmowanie palca z przycisków podania i strzału, by wkręcić obrońcę w ziemię. W PES-ie na odwrót, wszystkie triki są pod przyciskami kierunkowymi, którymi tradycyjnie kieruje się zawodnikiem, przez co czasami ni z tego, ni z owego można wykręcić „marsylską ruletkę" zupełnie przypadkowo. Ale sterowanie jest dzięki temu intuicyjne i w każdej chwili można nacisnąć strzał lub podanie. To wielka zaleta – jest 4:1,5.

## THE SPECIAL ONE

Gra Konami była niedoścignionym wzorem swobody doboru taktyki i ustawień graczy na boisku. Od lat nic się tu jednak nie zmieniało, aż FIFA w końcu nie tylko dogoniła, ale i od razu wyprzedziła mistrza. Liczba opcji zadziwiłaby szefa Wydziału Szkolenia PZPN.

Pod paroma względami system przypomina ten z Football Managera – można ustawić, czy zespół ma grać krótkimi czy długimi podaniami, jak szybko i jakimi siłami wychodzić do ataku, czy budować akcję powoli czy też atakować szybko skrzydłami. W normalnej grze nie ma to większego znaczenia, ale gdy jesteśmy trybikiem w maszynie podczas kariery Be a Pro, można sobie ustawić wszystko wedle uznania. Szkoda, że najpierw trzeba się dorobić funkcji kapitana zespołu, co może potrwać bardzo długo. Remis, ale zwycięski dla FIFY, bo wyjazdowy – pokonała rywala na jego własnym poletku. 5:2,5.

## MECZ WYSOKIEGO RYZYKA

Służby porządkowe forów internetowych zostały postawione w stan gotowości, bo nadchodzi czas dorocznej wojny na słowa fanów obu serii. Jedni będą się wywyższać: grafika i licencje są nieważne, polski komentarz mi niepotrzebny, PES i tak rządzi, bo jest bardziej grywalny. Ale tym razem stoją na przegranej pozycji. Gdy na topie było PS2, mieli rację, ale na next-genach PES sromotnie przegrywa w niemal każdej kategorii – FIFA odjeżdża mu jak Cristiano Ronaldo wolnym obrońcom. Ma więcej wszystkiego i **wreszcie także grywalność oraz wrażenie grania w prawdziwą piłkę**, a nie jakiś hokej na trawie na wrotkach i bez kijów. Może jeszcze nie na poziomie starych PES-ów, ale już niewiele można grze EA zarzucić. Nowemu Pro Evo znacznie więcej; najwyraźniej Konami potrzebuje czasu na dojście do formy. Fani będą cierpliwi czy pomachają Seabassowi białymi chusteczkami? ■

**Pozycja na niedźwiedzia nie sprawdzała się, ale przynajmniej rozbawiła kibiców**

PRODUCENT: Media Molecule
POLSKI WYDAWCA: Sony Computer Entertainment Polska
CENA: 239 zł
LICZBA GRACZY: 1-4
PLATFORMY: PlayStation 3

info»

tekst mielu

# REWOLUCJA W WORKU
# LITTLE BIG PLANET

**Z pozoru platformówka, w środku genialne połączenie gry towarzyskiej z potężnym narzędziem do tworzenia własnych poziomów i minigier. Do tego podoba się nawet dziewczynom**

Sackboy zrobiony jest z worka. Można poruszać jego rękoma, podnosić je w geście zwycięstwa po pokonaniu zabójczo trudnego fragmentu gry. Da się zrobić groźną minę, uśmiechnąć, zasmucić, a nawet pomachać głową i powyginać ciałem w tańcu radości. **Każdy od razu go polubi.** Dziewczyny będą go (i jego koleżankę Sackgirl) godzinami przebierać. Podręczne menu dostępne w każdym momencie skrywa setki zabawnych fragmentów stroju. Grzywa lwa, twarz kościotrupa, ogon zebry, okulary przeciwsłoneczne i wąsy. Nie podoba się? Dwie sekundy roboty i Sackboy zmienia się w zielonego królika w kapeluszu. I z brodą.

## POZORY MYLĄ

Ludek biegnie przed siebie, skacze po platformach, chwyta się lin i gąbkowatych powierzchni. Nie może dotknąć kręcących się po poziomach duchów, robotów i innych przeszkadzajek. Unika spadających beczek, przeskakuje nad rzeką lawy. Platformówka 2D? Nie, to zmyłka. Sackboy biega po trójwymiarowej ścieżce, może przechodzić za przeszkodami. Jest **kilka dróg do celu**, a nawet parę sposobów, na jakie kończy się poziom. Wiele przygód w jednym miejscu? W końcu powtarzanie poziomów ma sens. W niektóre okolice da się dojść wyłącznie z pomocą innych graczy. Maksymalnie można bawić się we czworo. Łapanie przedmiotów pozwala na przykład przesunąć platformę. Stojący wyżej gracz dzięki temu dociera do ukrytej bańki z bonusem. Raz się trafi nowy ciuch, czasem naklejka służąca do oklejania otoczenia albo innego gracza, żeby wyróżniał się z gromady.

Praca zespołowa to nie tylko przesuwanie platform. Jeden gracz przestawia dźwignię, by uruchomić windę. Drugi jedzie nią do przycisku otwierającego drzwi. Trzeci przechodzi przez nie i dociera do checkpointu. Gdy pozostali popełnią samobójstwo (pękną jak bańki mydlane), odrodzą się właśnie tam. Tylko żyć jest strasznie mało, a ginie się aż za łatwo. To przez realistyczną fizykę: platformy chwieją się, łatwo wpaść w przepaść, do lawy albo trującego gazu.

**„SŁODKA, PIĘKNA, ZABAWNA GRA, KTÓRA PRZYCIĄGNIE DO TELEWIZORA CAŁĄ RODZINĘ. REWELACJA!”**

## PO SWOJEMU

Są też specjalne poziomy. Na rodeo trzeba jak najdłużej utrzymać się na szalejącym byku. Innym razem chodzi o dojechanie jak najdalej na pędzącej deskorolce. Każdy może sam zbudować taki level w edytorze. Pozwala na wszystko, ustawianie klocków, tworzenie obiektów o dowolnym kształcie i powielanie ich w sekundę. Analogiem wskazuje się, co i gdzie ma stać, jakiej być wielkości. Do obiektu dokleja się kolejny, koloruje go, określa, z jakiego materiału ma być zbudowany. Można go nawet podpalić. A wszystko to robi się jednym przyciskiem, wybierając opcję z podręcznego menu. Mechanizmy wprawiają obiekty w ruch, da się zrobić potwora na kółkach, który będzie gonił Sackboya przez cały poziom. Jak ktoś zechce, może skopiować poziomy z jakieś gry o Mario lub zrobić zawody, kto szybciej dotrze na szczyt wieży. **Trzeba tylko mieć wyobraźnię** i dużo cierpliwości. Budowanie poziomu to mozolna praca, nawet z pomocą trzech innych osób. Kooperacja nawet w edytorze? Wrzucanie leveli do netu, ściąganie cudzych i ich modyfikowanie? A wszystko to w słodkiej, pięknej grze, przyciągającej do telewizora całą rodzinę. Rewelacja, rewolucja! ■

Kolejny etap kryzysu branży budowlanej

Pies okularnik wyewoluował w dwunożny worek i wyśmiał właściciela

**LITTLE BIG PLANET**

PLUS
- poziomy nieplatformowe
- potężny edytor dla każdego
- doskonała gra towarzyska

MINUS
- bywa trudna. Ale dla wielu to zaleta

10

YouTube wśród gier

**PRODUCENT:** SCEE/ Studio Liverpool
**POLSKI WYDAWCA:** SCEP
**CENA:** 65 zł

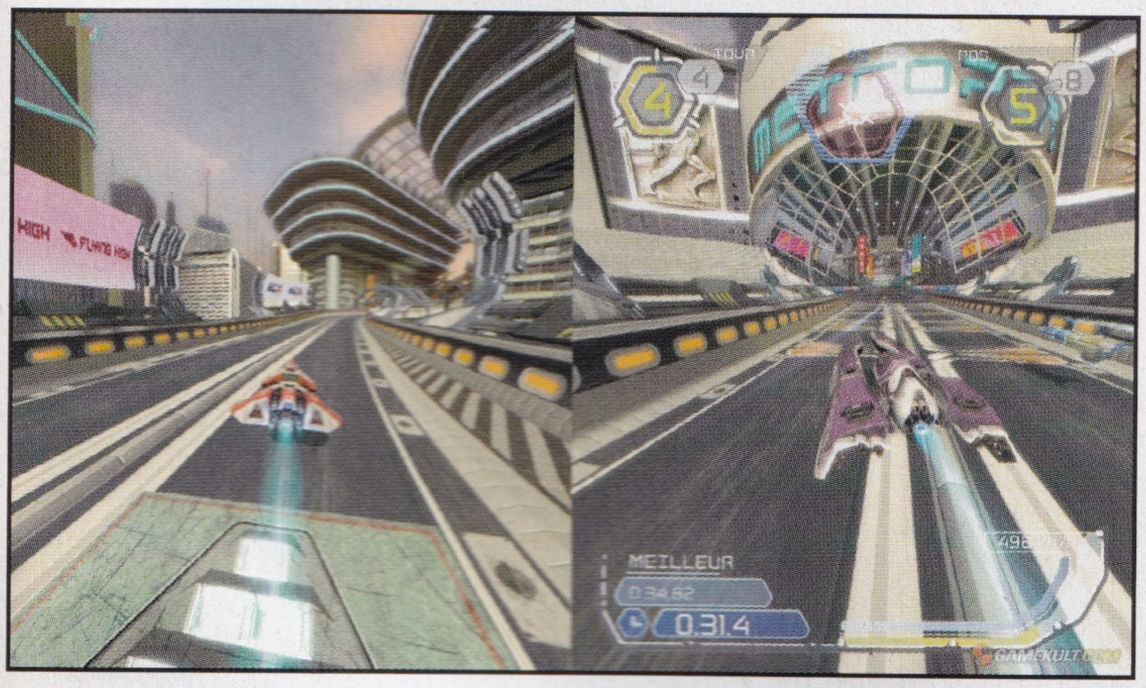
**LICZBA GRACZY:** do 8 w sieci
**PLATFORMY:** PlayStation 3

info»

tekst zooltar

# KUBICA 2108
# WIPEOUT HD

**Oto gra niemal doskonała – perfekcyjnie wyglądająca, grywalna jak żadna inna, płynna jak woda... I kosztuje malutko!**




Nowa wersja kultowych wyścigów antygrawitacyjnych niszczy konkurencję z siłą sztormu. Najpierw uderza feerią barw, przez co miała zresztą problem z przejściem testów padaczkowych. Stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę przy zachowaniu rozdzielczości 1080p (czyli full HD) to imponująca sprawa, a **patrzenie na pędzące statki to czysta przyjemność**.

Pojazdy ścigające się w tej grze nie mają kół. Zamiast tego unoszą się na poduszkach antygrawitacyjnych. Do opanowania tych maszyn jest potrzebna spora wprawa, zwłaszcza jeśli pilotuje się Sixaxisem. A to chyba pierwsza gra, która ten wykrywający ruch kontroler wykorzystuje jak trzeba. Grając, można się poczuć, jakby trzymało się pojazd w rękach! Z czasem zaczyna on robić dokładnie to, czego się od niego wymaga i **gra zmienia się w jazdę życia**. Muzyka wali w uszy, kolorowa trasa z zawrotną prędkością przesuwa się pod pędzącą maszyną, a endorfiny płyną prosto do mózgu. Trasy są kręte, pełne ciekawych miejsc i bardzo wymagające. I odbywają się tam niesłabe akcje. Widok przeciwnika, którego usuwasz rakietą wystrzeloną na ostatnich metrach przed metą, po czym wygrywasz wyścig? Niezapomniane. ■

**WIPEOUT HD**

PLUS
- prześliczne futurystyczne trasy
- Sixaxis wykorzystany jak trzeba
- kosmiczna jazda wciąga
- taniocha: pół normalnej ceny

**9**

Król futurystycznych racerów

MOBILNA TELEWIZJA ORAZ DUAL SIM

NOWOŚĆ

CP-300

TRAK. Your lifestyle.

SIM1 SIM2

Dual SIM active

Telefon CP-300 DualSIM z dotykowym ekranem 2.6" LCD TFT wyposażono w tuner telewizyjny umożliwiający odbiór analogowej telewizji naziemnej, niemalże w każdym miejscu. Dodatkowo posiada wiele funkcji multimedialnych jak wbudowany aparat cyfrowy z funkcją kamery oraz odtwarzacz plików muzycznych i filmowych.

Dostępne również:

CP-150 CP-500

TRAK. Your lifestyle.

TRAK Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Kościerzyńska 10, 51-640 Wrocław

TRAK Electronics Polska Sp. z o.o.
ul. Miłoszycka 19, 51-502 Wrocław

www.trakelectronics.com

Microsoft®

**Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard**
Odkryj różnicę: **Wszechstronność grania**

# Jestem pracownikiem w dzień, *wojownikiem w nocy*

Po ciężkim dniu pracy, przełączam swoją część numeryczną na tryb makro i rozpoczynam grę. Biorąc pod uwagę moje czerwone podświetlenie klawiszy, opcję automatycznego przełączania profili, po 90 programowalnych przycisków - jestem klawiaturą, która wzniesie Cię na najwyższy poziom grania.

*Przełącz moją część numeryczną na lewą bądź prawą stronę, byś mógł latwiej pokonać swoich przeciwników.*

Games for Windows

SIDEWINDER

www.microsoft.com/poland/hardware